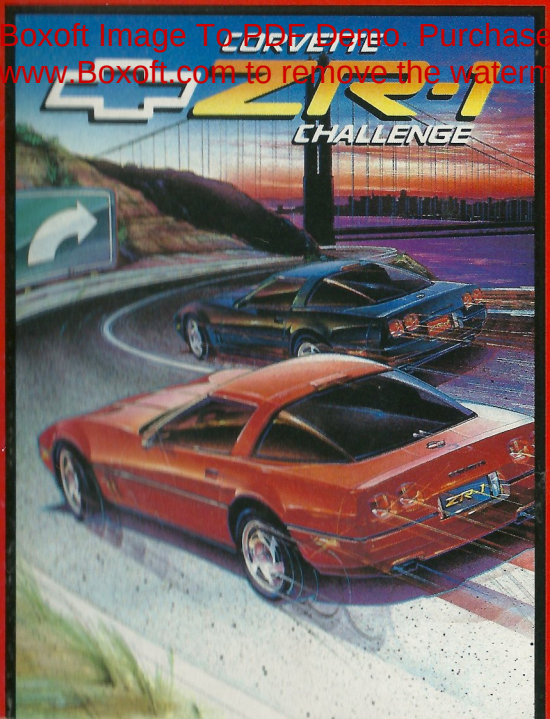
NES-ZJ-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



INSTRUCTION MANUAL

LIVRET D'INSTRUCTIONS

HANDLEIDING

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

1 or 2 Players

Thank you for buying Corvette ZR-1 Challenge! This fast-paced cross-country race is jammed with mile after mile of accelerating action! Go for it!

Before you start to play, please read this instruction booklet carefully to ensure maximum enjoyment of your new game. Keep this booklet safe for future reference.

MB GAMES

This game is Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo & Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

SAFETY TIPS

- Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
- This is a high-precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Store it at room temperature. Never hit or drop it. Do not take it apart.
- Avoid touching the terminal connectors. Keep them clean by inserting the Game Pak in its protective storage case.
- Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the Game Pak.

THEY CALL YOUR VETTE THE KING

There have been some amazingly hot Corvettes over the past 30 years. And Corvettes have always been considered to be one of the top high-performance cars in the world. But your ZR-1 is the best of the Vettes – not much can touch this baby!!!

Take a look at some of the ZR-1 specs. Then test it out for yourself!

- **Engine:** DOHC, 32-valve four-cam V-8
  This LT5 engine takes the Corvette from Fast Car to Supercar Status!
- **Horsepower:** 375 bhp @ 5800 rpm
- **Maximum Engine RPM:** 7,000
- **Performance:** 0-60 mph in 4.4 seconds
  0-100 mph in 11.5 seconds
- **Top Speed:** 176 mph
  (NOTE: Your MB ZR-1 video racer has been specially modified to reach speeds of over 180 mph.)

- **Body/Frame:** Fibreglass and Steel
- **Tyres:** Z-rated (200 mph), 275/40ZR17 (front), 315/35ZR17 (rear)
- **Wheels:** Cast alloy, 17 x 9.5 (front), 17 x 11 (rear)

IT'S A RACE TO THE FINISH!

You're about to enter the race to beat all races. Get ready for the thrills and chills of high-speed racing – cross-country!

Race from city to city, driving by day, driving by night . . . race like you've never raced before! You've got total control of your vehicle – use it wisely as you shift up to 6th gear! Take those curves, challenge those straights! It's behind-the-wheel action at its best!

There are nine legs in this giant cross-country circuit. See map below.

Each leg of this circuit is in two parts. First, burn out and speed-shift in the daring Drag Race. Then challenge the open road in the ever-dangerous Road Race! Race to the Finish Line and hear the grandstand crowds roar!

Pick whom YOU want to race against: a friend or the computer's Team MB! Go head-to-head against one of your best friends in the 2-Racer Simultaneous Play! Or select the 1-Racer option to race against one of eight great computer opponents in each leg of the race! Try to work your way up to racing against No. 8, A.J. Turbo, the King of the Road!

But no matter whom you race against – or which city you're racing to – one thing is certain: you're going to love being behind the wheel of your Corvette ZR-1!

USING THE CONTROLLERS

The illustration at right shows the controller parts you'll be using as you race.

To Accelerate – Press BUTTON A.

To Change up – Release BUTTON A and press the control pad UP. Then press BUTTON A again.

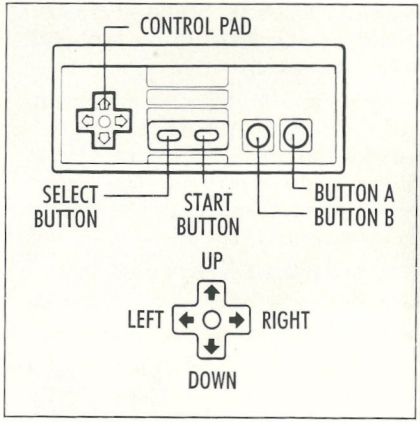
To Change down – Release BUTTON A and press the control pad DOWN. Then press BUTTON A again. NOTE: You'll change down automatically if you hit an obstacle, go off the road, or brake.

To Brake – Press BUTTON B.

To Steer Right or Left – Press the control pad RIGHT or LEFT.

To Pause – Press START.

To Unpause – Press START.



GET READY TO RACE!

SELECT THE NUMBER OF RACERS

A red Vette always races against a blue Vette!

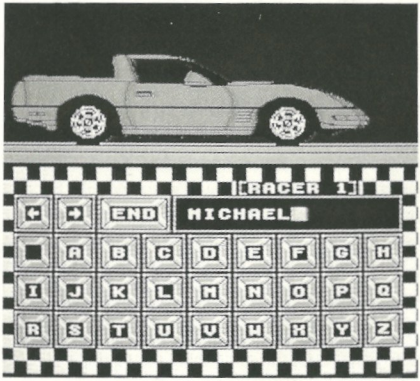
Select 1 or 2 RACERS by moving the control pad RIGHT or LEFT on Racer 1's controller. Then press START or BUTTON A to continue.

If you select 1 RACER, you'll go immediately to the computer opponent selection screen. After choosing your opponent you'll then enter your name on the Sign-On Screen.

If you select 2 RACERS, you'll go directly to the Sign-On screen where you'll enter your name. After you add your name to the roster, your friend then enters his or her name.

THE SIGN-ON SCREEN

To Enter Your Name – Press the control pad until the letter you want is highlighted. Then press BUTTON A. When all letters have been entered, highlight "END" and press BUTTON A.



PICK YOUR COMPUTER OPPONENT

In a 1-Racer game, you have 8 computer opponents to choose from. They're rated from 1 to 8 according to their speed and skill. Lance Slick, Racer No. 1, is the easiest to beat; A.J. Turbo, Racer No. 8, is the toughest! Your Ultimate Goal: Beat A.J. in all 9 legs of the race!

You can start against any opponent you like. But if you lose, you will automatically be sent back to race against an easier opponent.

For Example: Hans von Brakemann, No. 7, is faster and better than Pierre Sedan, No. 6. So if you race Hans and lose, you'll automatically be bumped back to race against Pierre in the next leg of the race. But if you win, you'll be bumped up to race against a tougher opponent in the next race – A.J. Turbo, No. 8!

To Choose Your First Opponent: Press the control pad until the opponent you want is highlighted by the flashing box. Then press START to proceed to the Sign-On screen.

Here's a quick rundown on each of the 8 racers in Team MB:

NO. 1 LANCE SLICK – This smooth-talking beach bum hugs those curves as if he's shooting the curl of a wave! Native to L.A. smog and city traffic, he's known for his cool moves in his hot Vette!

NO. 2 MIKE LINGUINI – This Italian hotshot swerves back and forth across the highway like slippery spaghetti. You'll never get near him when he's on the road!

NO. 3 DERRICK STETSON – This Texas Oil Baron of the Road herds traffic like cattle . . . and he'll barbecue you to boot! Don't be deceived by his toothy grin; he's all business behind that wheel!

No. 4 ITO SPEEDO – He's the top grad from the Samurai School of Racing Driving. The other racers all know that "ITO CAN SPEEDO!" This black belt driver will blow your doors off with his fancy moves!

NO. 5 VA-VA VROOM – Don't let Va-Va's Hollywood looks fool you! She's the top female racing driver in the world! Nobody looks better blasting past you while chasing that chequered flag!

NO. 6 PIERRE SEDAN – Stubborn to the max, this stylish Frenchman will try and block your pass every time. But he's always the height of fashion while he's driving.

NO. 7 HANS VAN BRAKEMANN – Tailgaters beware! Hans has a few tricks up his exhaust! Get too close to his tail and . . . SLAM! Say good-bye to your front end!

NO. 8 A.J. TURBO – "A.J." stands for Awesome Jock! This turbo-charged racer is The King of the Road. There's no fooling around with A.J. – when you meet him, you'd better come ready to race!

The above noted names or descriptions are entirely fictional and do not represent any known living individuals.

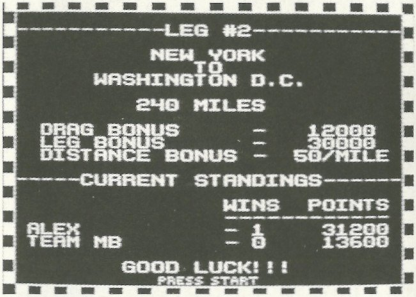
9 SENSATIONAL LEGS!

In each of the 9 legs of this cross-country circuit, you'll begin with a classic DRAG RACE. At the end of the drag race, you'll immediately start the ROAD RACE sequence on the open highway. Then you'll roar to the finish in that leg's Destination City!

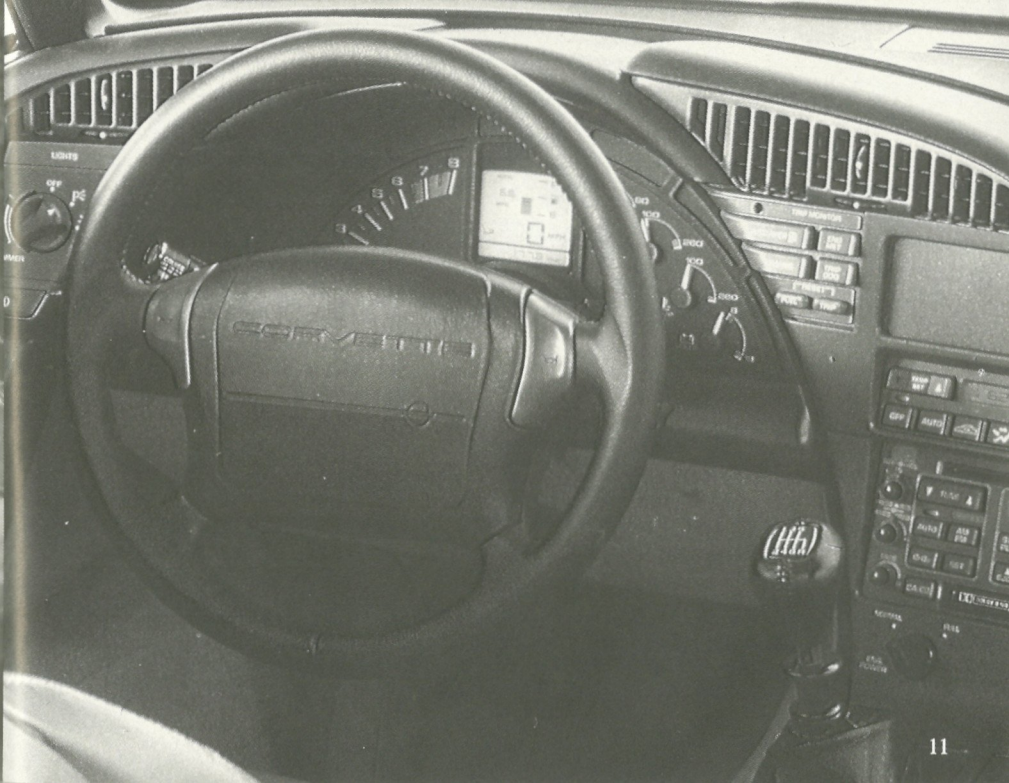
After you've entered your name on the Sign-On Screen, you'll see the Specs Screen where you'll get into your car and take off! Your opponent will do the same.

Then you'll automatically switch to the Leg Screen which lists your Start City and Destination City – and the distance between them. You'll see this screen at the beginning of each leg of the race. It will keep track of your wins, losses and point score as you complete this daring cross-country circuit! Press START or BUTTON A to continue the race.

You'll earn bonus points for each drag race and each leg you win. In addition, *all* racers are awarded points based on the number of miles they've completed in each leg. In a 1-Racer game, the tougher your computer opponent, the more points you get. In a 2-Racer game, both players are awarded 225 points per mile.



Check your current standings here!

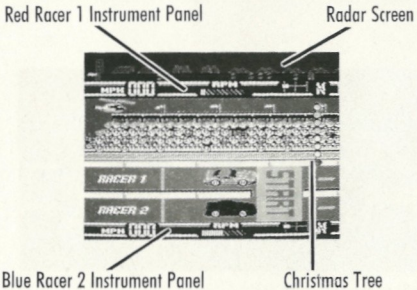

LIGHTS
TRIP MONITOR
AUTO

CORVETTE
ZR-1

DRAG RACE

The DRAG RACE will put your speed-shifting abilities to the test. Slide it from Neutral into first gear. Then take off until you're in 6th gear!

Your reaction time will also be on the line because the course is dotted with oil slicks. Avoid them or you'll lose speed.



When to Start: The tall stand of lights at the drag strip's starting line (the Christmas Tree) indicates your countdown to START. When the last one lights up – TURN ON THE POWER AND GO!

To Steer During the Drag Race: Press the control pad RIGHT or LEFT to change lanes.

To Change up: Press and hold BUTTON A to accelerate until the RPM bar is *almost full*. Then release the accelerator (BUTTON A) and tap the control pad UP to shift into a higher gear. The RPM will then go down. Repeat this process until you reach 6th gear.

To Change down: Release BUTTON A and press the control pad DOWN. Then press BUTTON A again.

To Check Your Progress: At the top of the screen, the Radar Screen shows each racer's position on the drag strip.

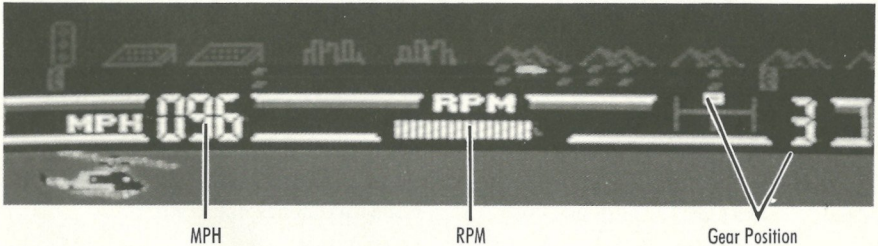
THE DRAG RACE INSTRUMENT PANELS

Each racer's instrument panel features the following information:

MPH: This indicates how many miles per hour you're travelling.

RPM: This shows you how fast the engine is running (revolutions per minute).

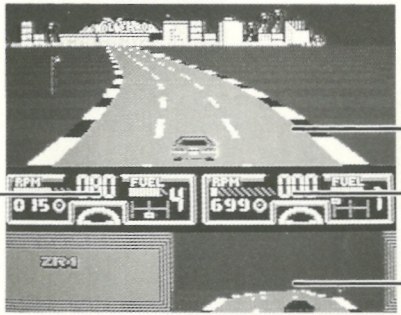
Gear Position: This number indicates which gear you're in!



ROAD RACE

Now you're on the open road! You still need to use your split-second shifting abilities as well as your lightning reflexes to handle the treacherous traffic, curves and hills.

THE TRAILING WINDOW: If you're in second place, your car is in the trailing window. If you *pass* the lead car, *your* car will switch to the Main Screen and *your opponent* will be in the trailing window.



Main Screen

Red Racer 1 Instrument Panel

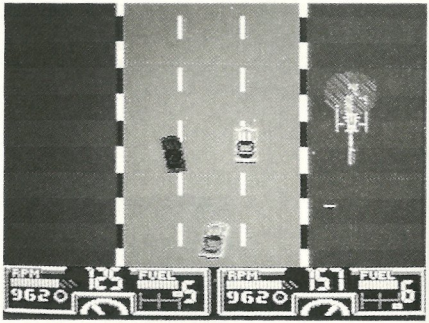
Blue Racer 2 Instrument Panel

Trailing Window

The leader is shown in the Main Screen. The other racer is shown in the trailing window.

THE MB HELICAM

All neck-and-neck road races are viewed from above via the MB Helicam – our special race helicopter with the latest in high-tech video equipment! Watch from above as your car battles for the lead!



Get a bird's-eye view of the close race from the MB Helicam!

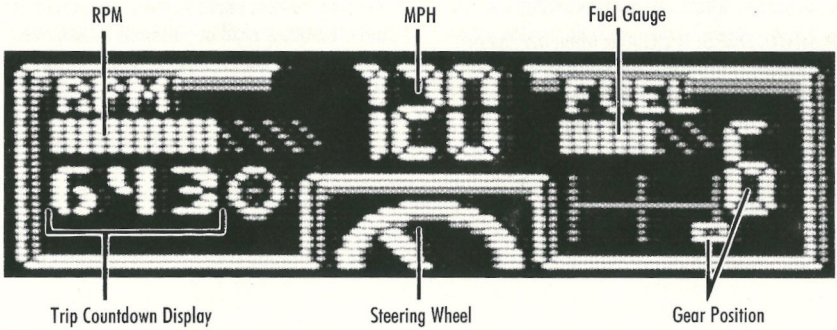
THE ROAD RACE INSTRUMENT PANELS

Some of the information on the instrument panel is the same as what you found in the drag race. Here's what's new on the screen:

Trip Countdown Display: This shows how many miles you are from the next city.

Steering Wheel: This shows your current steering angle. Just wiggle the steering wheel to check your handling of the car.

Fuel Gauge: This shows how much fuel you have left in your tank.



OBSTACLES

Easy does it! There are obstacles everywhere on the road to fame and fortune. Here are just a few of the surprises ahead:

OIL SLICKS: They make you lose traction and slow you down.

OTHER VEHICLES: If you come up on them too fast, you run the risk of running into them! You'll then automatically change down and have to accelerate again. Watch out for lane switchers.

ROAD SHOULDERS: Watch out when driving on the drag strip – if you drive too close to the side, you'll rub up against it and slow down. It's better to keep inside the lanes. In the road race, if you drive in the rough, you'll also slow down. Try to stay in the centre lane to give yourself more leeway.

REFUELLING

Remember to check your fuel gauge and look for roadside petrol cans when you're running low. You can fill up by driving over the cans – but not too fast! Your speed as you approach the petrol cans affects how much petrol you can get!

Try to avoid crashes and high RPM's, which waste fuel, too!

Sometimes being behind can be an advantage – if you're not *too* far back! You can see petrol cans (and even other road conditions) in advance, whereas they'll simply pop up unexpectedly for the leader.

WINNING THE RACE!

Congratulations on completing this cross-country circuit! Check your wins and analyze your score on the Race Summary Screen, and bask in the glory of victory on the Reward Screen. These two screens are alternately displayed at the end of a race, but there are ways you can freeze either screen for further study.

Press SELECT on the winner's controller when the Reward Screen is displayed and the Race Summary Screen will lock in. Pressing the B BUTTON on the winner's controller when the Race Summary Screen is displayed will lock in the Reward Screen. At any time, pressing START or the A BUTTON on Racer 1's controller will return you to the Title Screen where you can begin a new high-velocity challenge!

FOR A 1-RACER GAME: If you score more points than your computer opponents, you're the WINNER and you'll see your name in the headline of *ZR-1 Update* magazine! If you win *all 9 legs* against your computer opponents, your name appears on the Winner's Plaque!

If you beat A.J. Turbo in each one of the 9 legs – SUPER KUDOS to you! You're now one of the best ZR-1 racers of them all! Watch your name appear on the special Corvette ZR-1 Challenge Trophy Cup!

FOR A 2-RACER GAME: If you score more points than your opponent, you're the WINNER and you'll see your name in the headline of *ZR-1 Update* magazine! If you win *all 9 legs*, watch your name appear on the Winner's Plaque!

90-DAY LIMITED GUARANTEE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

MB warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect discovered by this warranty occurs during this 90 day limited warranty period, MB will replace the defective Pak free of charge, save only handling charges.

To receive this warranty service, return the Pak to:

France
MB France, Service Contrôle Qualité,
73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex.

Holland
MB International, B.V., Afdeling
Kwaliteitscontrole, Nomdenweg 2.
9561 AM Ter Apel.

Belgium
Hasbro MB n.v., Interntionale Laan 55/4,
1070 Brussel.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

1 — 2 Joueurs

MB
JEUX

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le jeu CORVETTE CHALLENGE parmi l'ensemble de la gamme Nintendo. Pour vraiment bien vous amuser, veuillez lire attentivement les instructions.

1 - 2 Joueurs

IMPORTANT

- Avant d'insérer ou de retirer votre cassette jeu du Nintendo Entertainment System, veillez à bien éteindre votre console.
- Les cassettes Nintendo doivent être rangées dans un lieu à l'abri de l'humidité, de la chaleur et du froid. Ne jamais heurter les cassettes, ni les laisser tomber. Ne pas démonter le jeu.
- Evitez de toucher les connecteurs ; replacez toujours le jeu dans son boîtier de rangement qui lui sert de protection.
- Ne pas utiliser de diluants, de solvants, de benzène, d'alcool à 90°, ni d'agents de nettoyage abrasifs sous peine d'endommager ce jeu.
- Lorsque vous n'utilisez pas le jeu, veillez à bien laisser l'interrupteur sur "OFF". Insérez le jeu CORVETTE CHALLENGE comme indiqué dans votre notice relative au Nintendo Entertainment System. Pour mettre en route votre système, positionnez l'interrupteur sur "ON".

LA PLUS PERFORMANTE DES CORVETTES

Les Corvettes sont parmi les voitures de course les plus rapides au monde. Mais votre ZR-1 est la meilleure de toute la gamme. Au volant de ce bolide, vous êtes invincible !

Vous trouverez ci-après la liste des spécifications techniques de la ZR-1 et vous pourrez alors prendre le volant et la tester vous-même.

- **Moteur :** V8, 5 litres, 32 soupapes, à injection, avec double arbre à cames en tête. Ce moteur fait de votre Corvette une voiture top niveau !
- **Puissance :** 385 chevaux à 5 800 tours/minute
- **Régime maximum :** 7 000 tours/minute
- **Accélération :**
  0-60 miles/heure (96 km/h) en 4.4 secondes
  0-100 miles/heure (160 km/h) en 11.5 secondes
- **Vitesse maximum :** 176 miles/heure (282 km/h)
  [Remarque : votre Corvette ZR-1 a été spécialement préparée par MB pour atteindre des vitesses dépassant les 180 miles/heure (288 km/h)]

- **Carosserie :** acier et fibre de verre
- **Pneus :** ZR (200 miles/heure – 320 km/h), 275/40ZR17 (à l'avant) 315/35ZR17 (à l'arrière)
- **Roues :** alliage coulé, 17 x 9.5 pouces (à l'avant), 17 x 11 pouces (à l'arrière)

LA GRANDE COURSE

Préparez-vous à vivre des moments d'émotion intense. Vous allez atteindre des vitesses à vous couper le souffle ! D'une ville à une autre, de jour comme de nuit, vous allez participer à la course la plus dure et la plus exténuante que vous ayez jamais faite.

Tout dépend de vous : vous pilotez votre véhicule. Sachez le maîtriser et utiliser les 6 vitesses dont vous disposez. Soyez prudent dans les virages et accélérez dans les lignes droites.

Cette course comprend 9 étapes, comme vous le montre l'illustration ci-dessous :

Chaque étape se divise en 2 parties. Dans un premier temps, vous courez sur circuit, puis vous participez à la course sur route. Allez jusqu'à la ligne d'Arrivée sous les acclamations du public !

Vous pouvez choisir votre adversaire : soit un autre joueur (jeu à 2 joueurs), soit un des 8 meilleurs pilotes (jeu à 1 joueur).

Quelque soit votre adversaire, une chose est certaine : vous allez adorer être au volant de la Corvette ZR-1.

UTILISATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

L'illustration ci-après montre les différentes parties de la commande que vous allez utiliser pendant le jeu.

Pour accélérer, appuyez sur la TOUCHE A.

Pour passer une vitesse supérieure, relâchez la TOUCHE A et appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT). Puis appuyez sur la TOUCHE A.

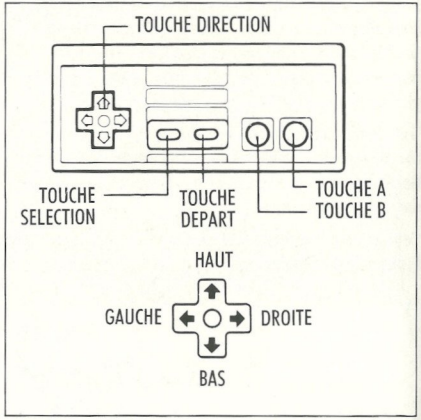
Pour rétrograder, relâchez la TOUCHE A et appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (BAS). Puis appuyez sur la TOUCHE A.
Remarque : vous rétrogradez automatiquement lorsque vous heurtez un obstacle, sortez de la route ou freinez.

Pour freiner, appuyez sur la TOUCHE B.

Pour tourner à gauche ou à droite, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE).

Pour marquer une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.

Pour reprendre le jeu après une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.



PREPARATION A LA COURSE

Dans tous les cas, les deux véhicules en compétition sont toujours une Corvette rouge contre une Corvette bleue.

Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE) pour choisir un jeu à 1 joueur ou 2 joueurs. Ensuite, appuyez sur la TOUCHE DEPART ou la TOUCHE A.

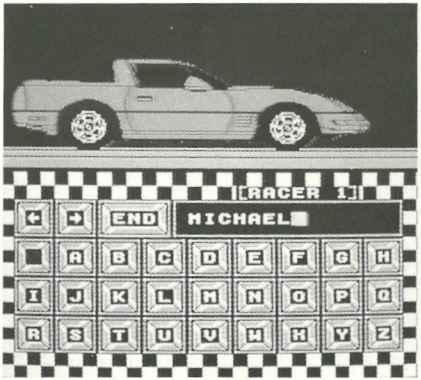
- **Si vous sélectionnez un jeu à 1 joueur,** l'écran de sélection d'un des 8 meilleurs pilotes va s'afficher. Après avoir choisi votre adversaire, vous pouvez alors enregistrer votre nom.
- **Si vous sélectionnez un jeu à 2 joueurs,** vous pouvez enregistrer votre nom immédiatement.

ENREGISTREMENT DU NOM DES JOUEURS

Pour enregistrer votre nom, utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS) afin de sélectionner les lettres (affichées à l'écran) qui composent votre nom. Appuyez sur la TOUCHE A après chaque sélection de lettre.

Positionnez le curseur sur le mot END après avoir tapé toutes les lettres de votre nom et appuyez sur la TOUCHE A.

Pour enregistrer le nom du deuxième joueur, procédez de la même manière que pour le premier joueur.



JEU A 1 JOUEUR : LE CHOIX D'UN DES 8 MEILLEURS PILOTES

Vous pouvez choisir un adversaire parmi les 8 meilleurs pilotes : plus leur numéro est élevé, plus ils sont rapides et habiles au volant. Lance Slick, le numéro 1, est le plus facile à vaincre ; par contre, A.J. Turbo est le plus compétent de tous. Il vous faudra beaucoup de persévérance pour être meilleur que lui et atteindre avant lui la ligne d'Arrivée.

Vous pouvez décider de courir et de vous mesurer au pilote de votre choix. Attention, car si vous perdez, vous ne pouvez alors affronter qu'un adversaire avec un numéro inférieur.

Par exemple, si vous courez contre Hans Von Brakemann, le numéro 7, et perdez la course, lors de l'étape suivante, vous devez affronter Pierre Sedan le numéro 6. Par contre, toujours dans le même exemple, si vous gagnez la course, lors de la course suivante, vous pouvez affronter A.J. Turbo le numéro 8.

Pour sélectionner votre premier adversaire, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS) et positionnez le curseur sur la case correspondant au pilote de votre choix. Appuyez sur la TOUCHE DEPART et enregistrez votre nom. Mais, avant tout, laissez-nous vous présenter ces fameux 8 meilleurs pilotes :

N° 1. LANCE SLICK – Ce californien, natif de Los Angeles, est un expert pour prendre les virages. Il est connu pour la précision de ses déplacements.

N° 2. MIKE LANGUINI – Cet italien, au sang chaud, célèbre pour ses embardées, vous réserve des surprises.

Nº 3. DERRICK STETSON – Tout droit venu du Texas, il pilote sa voiture en véritable cowboy.

Nº 6. PIERRE SEDAN – Tenace et volontaire, ce français sait empêcher toute progression de son adversaire.

Nº 4. ITO SPEEDO – Ce pilote à la ceinture noire vous laisse bouche-bée avec ses déplacements imprévisibles.

Nº 7. HANS VON BRAKEMANN – Attention car Hans connaît quelques astuces pour éliminer son adversaire. Si vous vous approchez un peu trop de sa voiture, vous pouvez dire au revoir au devant de la vôtre.

Nº 5. VA-VA VROOM – Ne vous fiez pas au look de star hollywoodienne de cette femme : elle est la meilleure femme pilote au monde.

Nº 8. A.J. TURBO – Surnommé "The King of the Road", il est le plus fort. Plus question de s'amuser ! Lorsque vous l'affrontez, vous avez tout intérêt à être prêt !

Tous les noms des personnages mentionnés ci-avant sont fictifs.

9 ETAPES – SENSATIONS ASSUREES

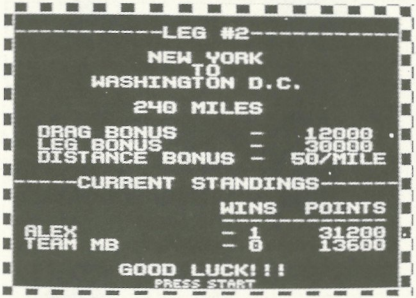
Chaque étape se divise en 2 parties. Dans un premier temps, vous courez sur circuit, puis vous participez à la course sur route.

Après avoir enregistré votre nom, l'écran des spécifications de votre Corvette va s'afficher. Vous pouvez prendre place derrière le volant, ainsi que votre adversaire.

Ensuite c'est l'écran des étapes qui va s'afficher vous donnant la ville de Départ et la ville d'Arrivée ainsi que la distance qui sépare les 2 villes. Au départ de chaque étape, cet écran va s'afficher. Cet écran enregistre vos gains et vos pertes, ainsi que votre score. Appuyez sur la TOUCHE DEPART ou la TOUCHE A pour continuer la course.

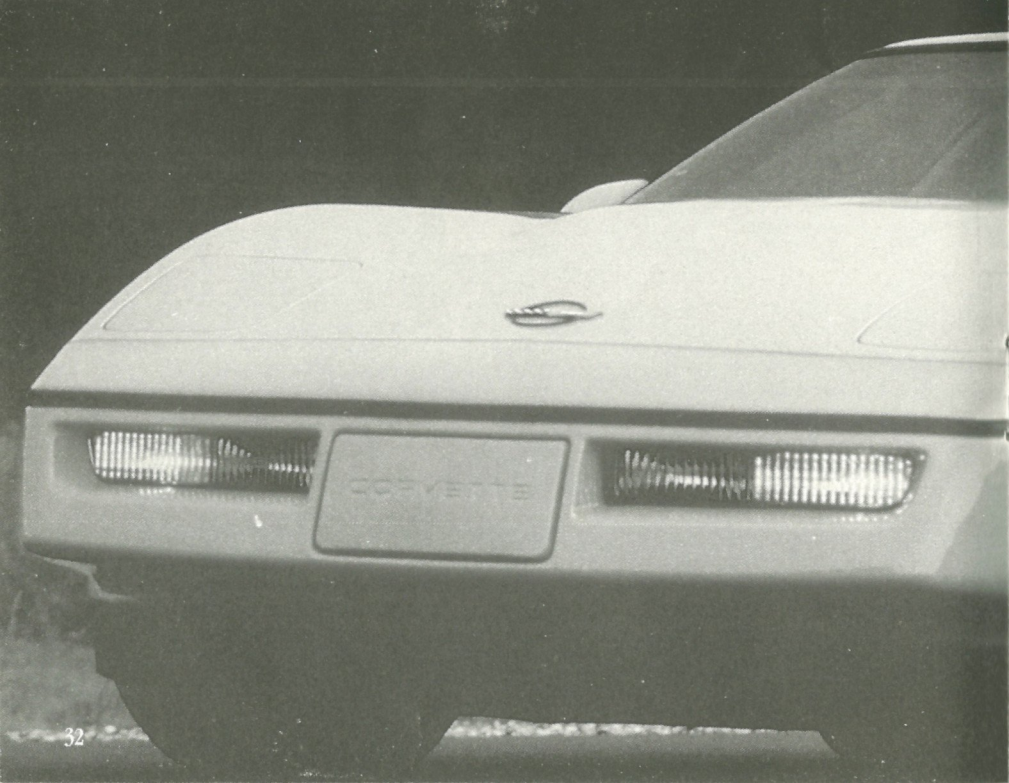
Pour chaque étape et chaque course sur circuit gagnées, vous marquez des points supplémentaires.

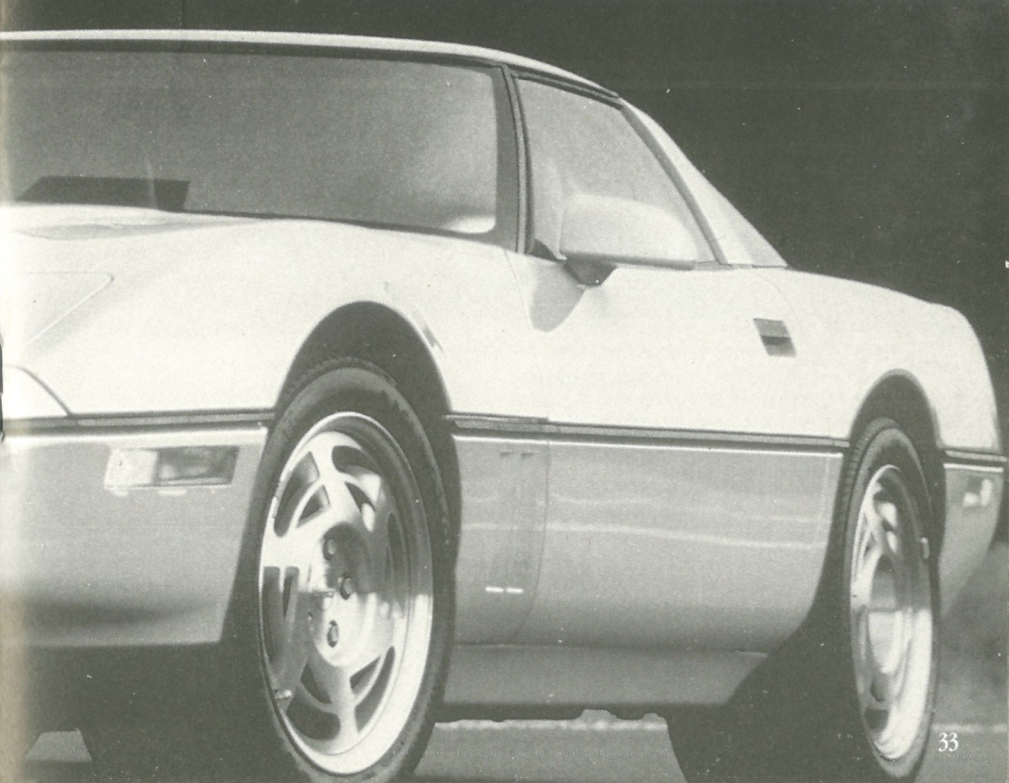
De plus, vous recevez des points en fonction du nombre de miles parcourus. Dans un jeu à 1 joueur, plus la cote de votre adversaire est élevée, plus vous marquez de points. Dans un jeu à 2 joueurs, chaque joueur marque 225 points par mile parcouru.



Gardez un oeil sur l'écran des étapes !

LIGHTS
OFF
AUTO


CORVETTE



CORVETTE
ZR-1

LA COURSE SUR CIRCUIT

Cette course vous permet de tester votre rapidité et votre capacité à changer de vitesse. Passez du point mort à la première, prenez de la vitesse jusqu'à pouvoir enclencher la sixième.

Attention, car sur le circuit, vous risquez de glisser sur des traces d'huile. Evitez-les ou vous perdrez de la vitesse.

Tableau de bord de la Corvette rouge (Joueur 1)

Ecran Radar

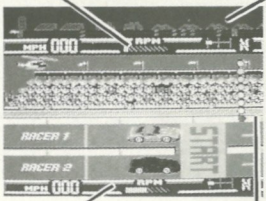


Tableau de bord de la Corvette bleue (Joueur 2)

Feux

Le signal du Départ : Au niveau de la ligne de Départ, les feux vous indiquent quand démarrer. Lorsque le dernier feu s'allume, lancez-vous dans la course sans perdre une minute.

Pour changer de voie, pendant la course sur circuit, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE).

Pour passer une vitesse supérieure, appuyez sur la TOUCHE A et maintenez-la enfoncée afin d'accélérer jusqu'à ce que la case compte-tours soit pratiquement remplie. Relâchez l'accélérateur (TOUCHE A) et appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (HAUT) pour passer la vitesse supérieure. Le compte-tours va alors retomber. Répétez cette même opération jusqu'à ce que vous passiez la sixième.

Pour rétrograder, relâchez l'accélérateur (TOUCHE A) et appuyez sur la TOUCHE DIRECTION (BAS). Ensuite, appuyez de nouveau sur la TOUCHE A.

Pour contrôler votre avance, surveillez l'écran radar au sommet de l'écran: il indique la position de chaque pilote sur le circuit.

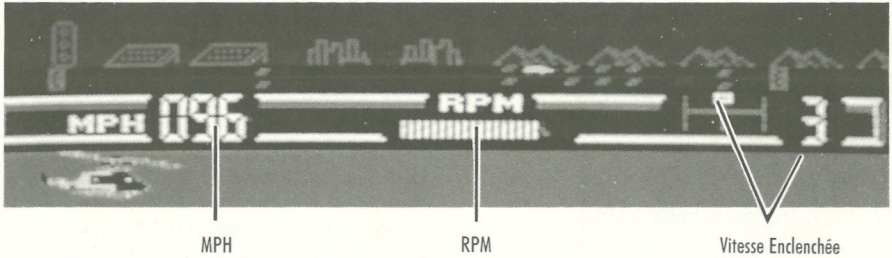
LE TABLEAU DE BORD POUR LA COURSE SUR CIRCUIT

Chaque tableau de bord reprend les informations suivantes :

MPH: vous indique votre vitesse (miles/heure).

RPM : le compte-tours vous indique le régime du moteur.

Vitesse : ce chiffre vous indique la vitesse que vous avez enclenchée (première, seconde, troisième, quatrième, cinquième ou sixième).

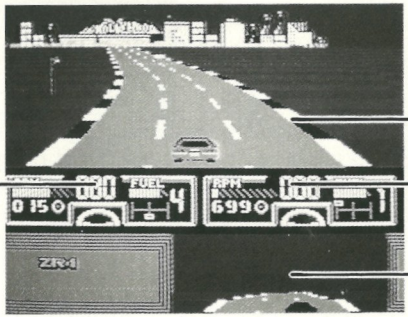


LA COURSE SUR ROUTE

Maintenant, vous êtes prêt pour la deuxième partie de l'étape : la course sur route.

Votre capacité à changer de vitesses rapidement, mise à rude épreuve dans la course sur circuit, vous sera d'un grand secours mais vous aurez aussi besoin de beaucoup de réflexes pour piloter votre Corvette. Car vous devez tenir compte du trafic incessant, des virages inattendus, et des côtes.

LE DEUXIEME ECRAN :
Si vous êtes en deuxième position, votre Corvette est montrée sur le deuxième écran. Si vous prenez la tête de la course, votre Corvette est alors montrée sur l'écran principal et celle de votre adversaire passe sur le deuxième écran.



Ecran principal

Tableau de bord de la Corvette rouge (Joueur 1)

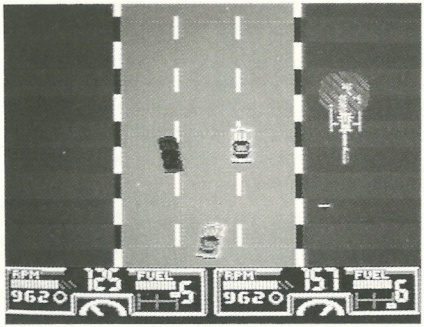
Tableau de bord de la Corvette bleue (Joueur 2)

Deuxième écran

La Corvette du pilote en tête est montrée sur l'écran principal. L'autre Corvette est montrée sur le deuxième écran.

L'HELICAM

Chaque fois que les 2 voitures sont au même niveau, notre équipe, à bord de l'hélicoptère MB et grâce à son matériel vidéo, vous retransmet en direct la course vue du ciel. Regardez votre Corvette avancer et essayez de dépasser la voiture de votre adversaire.



Avec l'Hélicam, vous pouvez suivre la course vue du ciel.

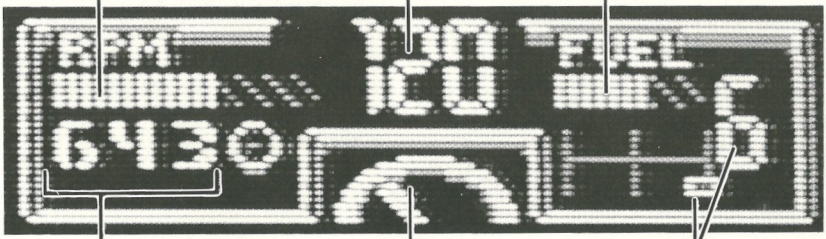
LE TABLEAU DE BORD POUR LA COURSE SUR ROUTE

Des informations supplémentaires viennent s'ajouter à celles déjà utilisées pendant la course sur circuit :

Miles à parcourir : vous indique le nombre de miles qu'il vous reste à parcourir jusqu'à la prochaine ville.

Le volant : vous indique le degré d'inclinaison du virage que vous amorcez.

Le réservoir d'essence : vous indique le niveau d'essence disponible dans le réservoir.



LES OBSTACLES

La route est semée d'embûches. Alors faites très attention à ce qui vous attend :

LES TACHES D'HUILE : elles vous font perdre de la vitesse.

LES AUTRES VOITURES : si vous arrivez trop vite, vous risquez de les percuter. Vous êtes alors obligé de rétrograder, puis d'accélérer. Faites attention aux voitures qui risquent de changer de voie.

LES BAS-COTES : si vous roulez trop près du bord, vous risquez de heurter les bas-côtés et de perdre de la vitesse. Il vaut mieux bien vous positionner au centre de la voie : votre marge de manoeuvre y est plus grande. De même, si vous sortez de la route, vous perdez de la vitesse.

LE PLEIN D'ESSENCE

Pensez à faire le plein et gardez toujours un oeil sur les réservoirs qui se trouvent le long de la route. Lorsque le niveau d'essence dont vous disposez commence à baisser, vous pouvez faire le plein en roulant sur ces réservoirs. Mais ne roulez pas trop vite lorsque vous passez sur ces réservoirs : votre vitesse détermine la quantité d'essence qui vous est allouée.

Essayez d'éviter les accidents et de trop pousser le moteur (RPM trop élevé) car, là encore, votre niveau d'essence va baisser.

Lorsque vous suivez la voiture de tête, il est quelquefois bon de rester juste derrière celle-ci. Vous voyez les réservoirs d'essence ... à l'avance, alors que, pour celui qui est en tête, tout est révélé au fur et à mesure.

LE GAGNANT

Bravo ! Vous avez réussi à relier la côte Est à la côte Ouest ! Vos points vont s'afficher automatiquement sur l'écran Résumé de la Course, puis sur l'écran des Récompenses. Vous pouvez vous arrêter sur chacun des deux écrans si vous désirez analyser vos résultats.

Appuyez sur la TOUCHE SELECTION de la commande du gagnant, lorsque l'écran des Récompenses est affiché, l'écran Résumé de la Course sera alors bloqué. Appuyez sur la TOUCHE B de la commande du gagnant, lorsque l'écran Résumé de la Course est affiché, l'écran des Récompenses sera alors bloqué. A tout moment, appuyez sur la TOUCHE DEPART ou la TOUCHE A de la commande du joueur 1 et vous pouvez alors participer à une nouvelle course.

JEU A 1 JOUEUR :
Si vous marquez plus de points que les 8 meilleurs pilotes, vous êtes le grand gagnant et votre nom sera mentionné dans le magazine *ZR-1 Update.*
Si vous gagnez les 9 étapes de la course, votre nom sera affiché sur la Winner's Plaque!

Si vous gagnez chacune des 9 étapes de la course face à A.J. Turbo, vous êtes un des meilleurs pilotes de ZR-1. Votre nom sera affiché sur le Special Corvette ZR-1 Challenge Trophy Cup.

JEU A 2 JOUEURS :
Si vous marquez plus de points que votre adversaire, vous êtes le gagnant et votre nom sera mentionné dans le magazine *ZR-1 Update.*
Si vous gagnez les 9 étapes de la course, votre nom sera affiché sur la Winner's Plaque.

3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO
à utiliser avec le Nintendo Entertainment System

La Société MB France garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement. DUREE DE LA GARANTIE : 3 MOIS à compter de la date d'achat.
PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.

Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

Veuillez adresser toute réclamation à :
MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants : détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.
MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires : prise de courant défectueuse, etc.
En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

BON DE GARANTIE

Date d'achat. . . . . .
Votre nom et adresse . . . . . .
. . . . . .
Nom et adresse du magasin . . . . . .
. . . . . .
Cachet du magasin. . . . . .
. . . . . .

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

1 of 2 Spelers

Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van de Corvette Challenge spelcassette van Nintendo Entertainment System.™ Voor maximaal speelplezier moet je deze handleiding aandachtig doorlezen.

MB SPELLEN

VEILIGHEIDSVOORSCHRIFTEN

- Schakel de stroom altijd uit voordat je de spelcassette plaatst in, of verwijdert uit het Nintendo Entertainment System.
- Dit is een gevoelig elektronisch spel. Niet opbergen op een erg warme of koude plaats. Bewaren op kamertemperatuur. Niet stoten of laten vallen. Niet uit elkaar halen.
- Voorkom contact met de elektrische aansluitingen. Je kunt deze aansluitingen schoonhouden door de spelcassette in de beschermende opberghoes te bewaren.
- Het gebruik van thinner, oplosmiddelen, benzine, alcohol en andere sterke reinigingsprodukten kan schade veroorzaken aan de spelcassette en de computer.

ZE NOEMEN JOUW WAGEN "THE KING"

Er zijn de afgelopen 30 jaar een paar héél beroemde Corvettes geweest. Een Corvette wordt ook altijd beschouwd als één van de snelste wagens ter wereld. Maar jouw ZR-1 is de àllersnelste – aan de jouwe kan werkelijk niemand tippen!!!

- **Motor:** DOHC, 32 kleppen, vier nokkenassen, V-8. Deze LT5 motor maakt van je Corvette niet zomaar een snelle wagen maar een echte Supercar!
- **Pk:** 375 pk bij 5800 tpm
- **Max. toerental:** 7000
- **Prestaties:** 0-60 mijl per uur (mph) in 4,4 seconden
  0-100 mijl per uur (mph) in 11,5 seconden
- **Topsnelheid:** 176 mijl (= 283 km/u!!) (LET OP: je MB ZR-1 video-racewagen is speciaal aangepast voor snelheden boven de 180 mijl)

- **Carrosserie:** glasvezel en staal
- **Banden:** type Z (200 mph), 275/40ZR17 (voor), 315/35ZR17 (achter)
- **Wielen:** lichtmetaal gegoten, 17 x 9,5 inch (voor), 17 x 11 inch (achter)

EEN RACE NAAR DE FINISH!

Je staat op het punt deel te gaan nemen aan de Race der Races! Bereid je voor op de spanning en sensatie van supersnel cross-country racen!

Je racet van stad naar stad, 's nachts, overdag... je racet zoals je nog nooit geracet hebt! Je hebt je wagen onder controle – gebruik je verstand en zet hem in z'n zesde versnelling! Scheur door die bochten, vlieg over de rechte stukken... Je voelt je op en top thuis achter het stuur!

Deze monsterrace bestaat uit 9 etappes. Zie de kaart hieronder.

Iedere etappe bestaat uit twee onderdelen. Eerst rokend rubber en loeiende motoren in de denderende Drag-race. Daarna de uitdaging van straten en wegen in de gevaarlijke Weg-race! Race naar de finish en hoor ze eens juichen op de tribunes!

Kies tegen WIE je wilt racen: een vriend of het MB-team van de computer! Houd een nek-aan-nek race met je beste vriend in het Spel voor 2 Racers! Of kies 1 Racer en race in elke etappe tegen 1 van de 8 beroemde computer-coureurs! Probeer jezelf omhoog te werken naar coureur nr. 8, A.J. Turbo, de "King of the Road"!

Maar… tegen wie je ook racet, of waar je ook heen racet, één ding is zeker: je zult genieten achter het stuur van je Corvette ZR-1!

HET GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

Op de afbeelding rechts zie je de toetsen die je gebruikt terwijl je racet.

Accelereren – druk op TOETS A

Schakelen naar een hogere versnelling – Laat TOETS A los en druk op de vierpuntsdruktoets OMHOOG. Druk dan weer op TOETS A.

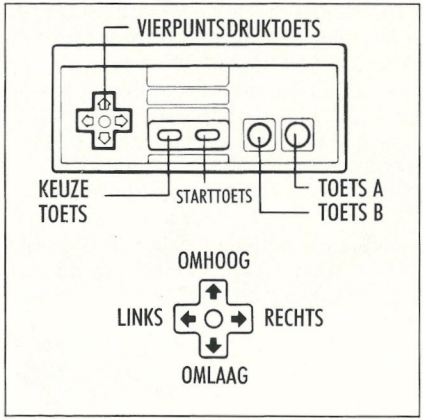
Terugschakelen – Laat TOETS A los en druk op de vierpuntsdruktoets OMLAAG. Druk dan weer op TOETS A. LET OP: je schakelt automatisch terug wanneer je een obstakel raakt, van de weg raakt of remt.

Remmen – druk op TOETS B

Naar links of naar rechts sturen – druk de vierpuntsdruktoets LINKS of RECHTS in.

Pauze – druk op de STARTTOETS.

Verder spelen – druk weer op START.



MAAK JE KLAAR VOOR DE RACE!

KIES HET AANTAL RACERS

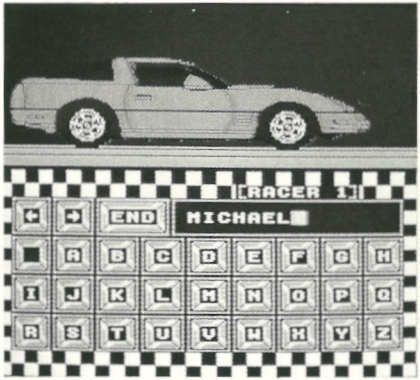
Een rode Corvette racet altijd tegen een blauwe! Kies 1 of 2 RACERS door op links of rechts van de vierpuntsdruktoets van Racer 1 te drukken. Druk dan op START of op TOETS A om te beginnen.

Wanneer je 1 RACER kiest, kom je meteen terecht in het scherm van de computer-coureurs. Nadat je een tegenstander hebt gekozen, vul je je eigen naam in op het Spelersscherm.

Wanneer je 2 RACERS kiest, kom je direct terecht in het Spelersscherm waar je jouw naam invult. Vervolgens vult je tegenstander ook zijn of haar naam in.

HET SPELERSSCHERM

Je naam invullen – druk de vierpuntsdruktoets in totdat de letter die je nodig hebt, oplicht. Druk dan op TOETS A. Als je klaar bent, druk je tot "END" oplicht en dan op TOETS A.



KIES JE COMPUTER-TEGENSTANDER

In het spel met 1 Racer, kun je kiezen uit 8 computer-tegenstanders. Deze zijn genummerd van 1 t/m 8, afhankelijk van hun snelheid en klasse. Lance Slick, Racer nr. 1, is het gemakkelijkst te verslaan; A.J. Turbo, Racer nr. 8, het moeilijkst! Jouw doel is natuurlijk A.J. Turbo in alle 9 etappes van de race te verslaan!

Je kunt racen tegen elke tegenstander die je maar wilt. Maar als je verliest, word je automatisch teruggezet naar een minder sterke tegenstander.

Bijvoorbeeld: Hans von Brakemann (nr. 7) is sneller en beter dan Pierre Sedan (nr. 6). Dus als je tegen Hans racet en je verliest, dan word je automatisch gedegradeerd en moet je de volgende etappe tegen Pierre rijden. Maar als je wint, stijg je in het klassement en mag je de volgende etappe tegen een sterkere tegenstander rijden – A.J. Turbo dus, de nr. 8!

Kies je eerste tegenstander: druk op de vierpuntsdruktoets totdat de tegenstander die je wilt, oplicht. Druk vervolgens op START en je komt terecht in het Spelersscherm.

Hieronder volgt een korte omschrijving van de 8 coureurs in het MB-Team:

Nr. 1. LANCE SLICK - Deze mooie gladde jongen is strandwacht en neemt een haarspeldbocht alsof ie op het topje van een reuzengolf surft, met het grootste gemak dus! Hij is gewend aan de smog en het stadsverkeer van Los Angeles en voelt zich in z'n Corvy op z'n best!

Nr. 2. MIKE LINGUINI - Deze Italiaanse lefgozer sliert en slingert over de snelweg alsof die vol spaghettisaus zit. Vooral de Zuppa di Cipolla van Mama Linguini geeft hem een extra snelheidskick!

Nr. 3. DERRICK STETSON - Deze oliebaron uit Texas gaat met auto's om alsof het koeien zijn... en hij barbecuet je als ie de kans krijgt. Laat je niet misleiden door z'n tandpastagrijns; een haai laat ook z'n tanden zien voordat hij toehapt!

Nr. 4. ITO SPEEDO – De trots van de Samurai-school voor Autocoureurs. Iedere racer weet dat "ITO KAN SPEEDO!" Deze kamikaze-piloot met zwarte-band rijdt met z'n kunstjes de doppen van je velgen!

Nr. 5. VA-VA VROOM – Laat je niet in de luren leggen door Va-Va's Hollywood uiterlijk! Zij is de snelste vrouw ter wereld! Je ogen vallen uit je hoofd als ze je met haar stralende glimlach voorbij scheurt op weg naar de geblokte vlag. Wat een schoonheid!

Nr. 6. PIERRE SEDAN – Niks niet "Allez votre corridor!" van deze stijlvolle Fransoos. Hij is zo koppig als een ezel en zorgt keer op keer dat je hem niet kunt passeren. Naturellement wel gekleed volgens de laatste snelle mode!

Nr. 7. HANS VON BRAKEMANN – Pas op, bumperklevers! Hans heeft een paar smerige foefjes in z'n uitlaat! Als je te dichtbij komt... BENG! Zeg maar dag met je handje, want weg is je voorkant!!

Nr. 8. A.J. TURBO – "A.J." staat voor Akelige Jack! Deze turbo-coureur is de "King of the road". Met A.J. valt niet te spotten – als je tegen hem uitkomt, kun je maar beter zorgen dat je klaar bent om te racen!

9 SENSATIONELE ETAPPES

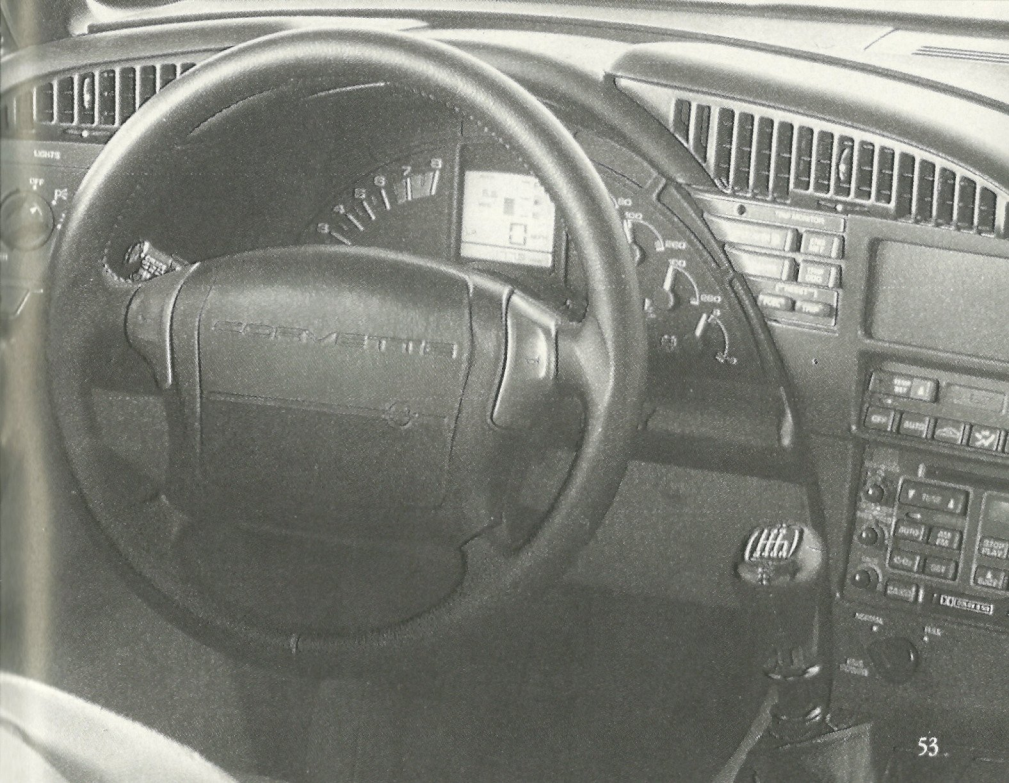
In elk van de 9 etappes van deze cross-country race begin je met de klassieke DRAG-RACE. Meteen daar achteraan begint de WEG-RACE op de snelweg. En dan scheur je door naar de finish in de stad aan het einde van die etappe!

Nadat je je naam op het Spelersscherm hebt ingevuld, zie je het Startscherm waar je in je wagen stapt en start! Je tegenstander doet dat ook.

Nu schakel je automatisch door naar het Etappescherm waarop staat aangegeven in welke stad je start en finisht – en de afstand die je moet afleggen! Je ziet dit scherm aan het begin van elke etappe. Terwijl je deelneemt aan deze spannende cross-country race wordt op het Etappescherm voortdurend bijgehouden wat je wint of verliest en hoeveel punten je scoort. Druk op START of op TOETS A en de race begint.

Je krijgt een bonus voor iedere Drag-race of etappe die je wint. Bovendien krijgen alle racers punten op grond van het aantal mijlen dat ze in elke etappe hebben afgelegd. In het spel met 1 Racer krijg je meer punten naarmate je tegenstander sterker is. In het spel met 2 Racers krijgen beide spelers 225 punten per mijl.

Controleer hier je stand!

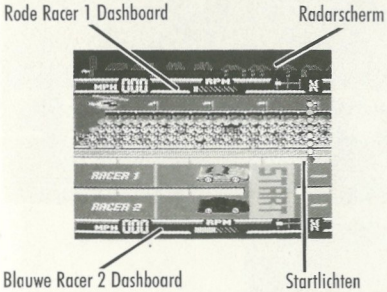

LIGHTS
TRIP RESET
FUEL
FLASH
AUTO
AUTO
SEEK
SCAN
SEEK
SCAN
SEEK
SCAN
SEEK
SCAN
NORMAL
FLAT

CORVETTE
ZR-1

DE DRAG RACE

De DRAG-RACE is een test voor je handigheid met schakelen. Je schakelt van z'n vrij in de eerste versnelling. Dan trek je op totdat je in de zesde versnelling zit!

Je reactievermogen wordt eveneens op de proef gesteld omdat de baan vol olievlekken ligt. Die moet je vermijden, anders verlies je snelheid.



De Start: op de lange mast met lichten bij de startlijn van de baan wordt de tijd tot het moment dat je mag STARTEN afgeteld. Wanneer het laatste licht aangaat... GAS OP DE PLANK EN GO!

Sturen tijdens de Drag-Race: wanneer je van rijbaan wilt veranderen, druk je LINKS of RECHTS op de vierpuntsdruktoets

Schakelen naar een hogere versnelling: houd TOETS A ingedrukt tot het toeren per minuut-balkje (RPM) bijna vol is. Laat nu je gas (TOETS A) los en druk kort op de vierpuntsdruktoets OMHOOG om in een hogere versnelling te komen. De RPM is weer laag. Herhaal dit totdat je in de 6e versnelling zit.

Terugschakelen: laat TOETS A los en druk op de vierpuntsdruktoets OMLAAG. Druk A weer in.

Positie in de race: bovenaan het beeldscherm kun je op het radarscherm de positie van beide racers op de baan zien.

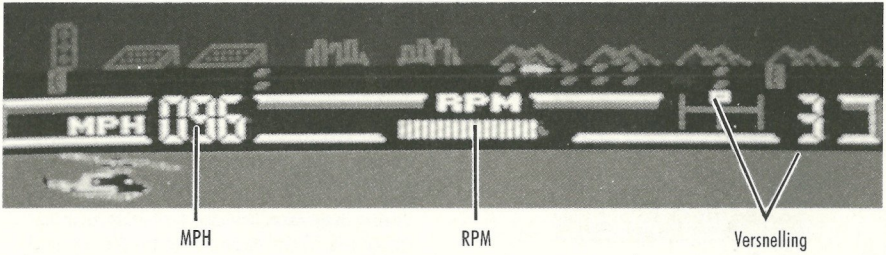
HET DASHBOARD BIJ DE DRAG-RACE

Het dashboard van elke racer verschaft hem de volgende informatie:

MPH: de snelheid in mijlen per uur (Miles Per Hour).

RPM: het aantal toeren per minuut van de motor (Revolutions Per Minute).

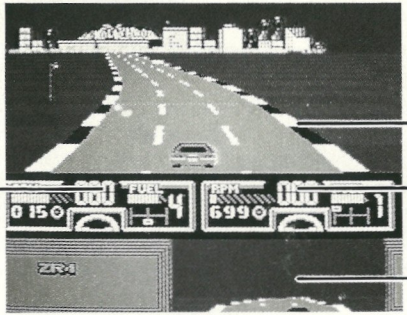
Versnelling: het cijfer geeft aan in welke versnelling je zit!



WEG-RACE

Nu ben je op de weg! Je hebt nog steeds al je schakelvaardigheid nodig en je moet vaak bliksemsnel reageren op verraderlijke verkeerssituaties, bochten en bergen.

HET VOLGVENSTER: als je in tweede positie rijdt, is jouw wagen zichtbaar in het volgvenster. Als je de leider inhaalt, komt jouw wagen op het grote scherm terecht en die van je tegenstander in het volgvenster.



Grote scherm

Rode Racer 1 Dashboard

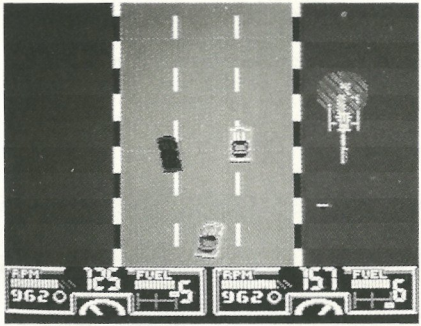
Blauwe Racer 2 Dashboard

Volgvenster

De leider is zichtbaar op het grote scherm.
De andere racer bevindt zich in het volgvenster.

DE MB HELICAM

Alle nek-aan-nek races op de weg worden van bovenaf gevolgd door de MB Helicam – onze speciale race-helicopter met het allernieuwste in high-tech video-apparatuur aan boord! Je kunt van bovenaf het gevecht om de leiding volgen!



De MB Helicam biedt je een overzicht vanuit de lucht van het nek-aan-nek gevecht!

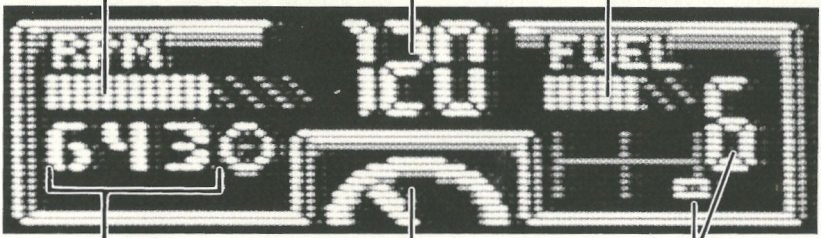
HET DASHBOARD BIJ DE WEG-RACE

Een gedeelte van de informatie op het dashboard is hetzelfde als bij de Drag-Race. Het volgende is nieuw:

Nog te rijden: hier zie je hoeveel mijlen de finish-stad nog is verwijderd.

Stuurwiel: aan de spaak in het stuurwiel kun je zien wat je stuurhoek is. Stuur even naar links en rechts om te kijken of je de wagen onder controle hebt.

Benzinemeter: hier zie je hoeveel brandstof je nog in je tank hebt.



OBSTAKELS

Pas op! De weg naar roem en fortuin is geplaveid met obstakels. Dit zijn slechts een paar van de verrassingen die je te wachten staan:

OLIEVLEKKEN: maken dat je je grip op de weg verliest en dus je snelheid.

ANDERE WAGENS: wanneer je een andere wagen met te grote snelheid nadert, loop je de kans dat je er achterop vliegt! Je schakelt automatisch terug en moet weer accelereren. Kijk uit voor wagens die van rijbaan verwisselen.

WEGBERMEN: wanneer je op de drag-baan te dicht bij de zijkanten rijdt, raak je de bermen en dat remt! Bij de weg-race kun je ook in de berm raken en dus vertraging oplopen. Probeer op het midden van de weg te blijven, dan heb je de ruimte om te manoeuvreren.

TANKEN

Controleer regelmatig je benzinemeter en let op jerrycans met benzine langs de weg wanneer je tank leegraakt. Je kunt tanken door over de jerrycans heen te rijden – maar niet te hard! De snelheid waarmee je de jerrycans nadert, bepaalt hoeveel je kunt tanken!

Probeer aanrijdingen en hoge toerentallen (RPM) te vermijden, dat is verspilling van benzine!

Soms is rijden in tweede positie een voordeel – als je maar niet te ver achter raakt! Je ziet jerrycans (maar ook de toestand van de weg e.d.) al van tevoren, terwijl de leider die dingen onvoorbereid tegenkomt.

DE WINNAAR!

Gefeliciteerd! De race is gereden! Kijk wat je gewonnen hebt en analyseer je score op het scherm met het Race-overzicht. Geniet van de overwinning op het Prijzenscherm. Deze twee schermen verschijnen om de beurt aan het eind van elke race, maar je kunt ze ook even vasthouden om ze wat langer te bekijken.

Als je DE KEUZETOETS indrukt op de afstandsbediening van de winnaar op het moment dat het Prijzenscherfn in beeld is, verschijnt het Race-overzicht. Als je TOETS B indrukt op de afstandsbediening van de winnaar op het moment dat het Race-overzicht in beeld is, verschijnt het Prijzenscherm. Wanneer nu START of TOETS A op de afstandsbediening van Racer 1 wordt ingedrukt, kom je terecht in het titelscherm en er kan een nieuwe Corvette-race beginnen!

SPEL MET 1 RACER: als jij meer punten scoort dan je computer-tegenstanders, ben jij de WINNAAR en staat jouw naam in de kopregel van het *ZR-1 Update*-magazine! Wanneer je *alle 9 etappes* wint van de computer-coureurs, komt jouw naam op de kampioensplaquette te staan!

Wanneer je A.J. Turbo in alle negen etappes verslaat, dan ben je de SUPERWINNAAR! Jij bent de allerbeste ZR-1 Racer van allemaal! Kijk, jouw naam verschijnt op de speciale Corvette ZR-1 Trofee!

SPEL MET 2 RACERS: als jij meer punten scoort dan je tegenstander, ben jij de WINNAAR en jouw naam staat in de kopregel van het *ZR-1 Update*-magazine! Wanneer je alle 9 etappes wint, komt jouw naam op de kampioensplaquette te staan!

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Deze Nintendo Spelcassette (exclusief Spelcassette accessoires of Robot accessoires) wordt door MB aan de eerste koper gegarandeerd voor produktie- en materiaalfouten, gedurende een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum. Tijdens de garantieperiode zal MB het spel, indien het defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, uitgezonderd de kosten voor het retourneren van het spel.

Indien u van deze garantie gebruik wilt maken, dient u de spelcassette te retourneren aan:

MB International B.V.
Afdeling Kwaliteitscontrole
Nomdenweg 2
9561 AM Ter Apel

Retouradres voor België

Hasbro MB n.v.
Internationale Laan 55/4
1070 Brussel

Deze garantie is ongeldig indien het spel beschadigd is als gevolg van vallen, verwaarlozing, ondeugdelijk onderhoud, ander onredelijk gebruik en/of andere oorzaken die niet voortvloeien uit produktie- en/of materiaalfouten.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS

(France) appelez le 79 96 48 48
(Belgique) appelez le 02/522 2020

VRAGEN OVER HET SPEL?

(Nederland) Bel ons: 030-891434 tijdens kantooruren.
(België) 02/522 2020

Printed in Japan
Imprimé au Japon
©1991 Milton Bradley

4986